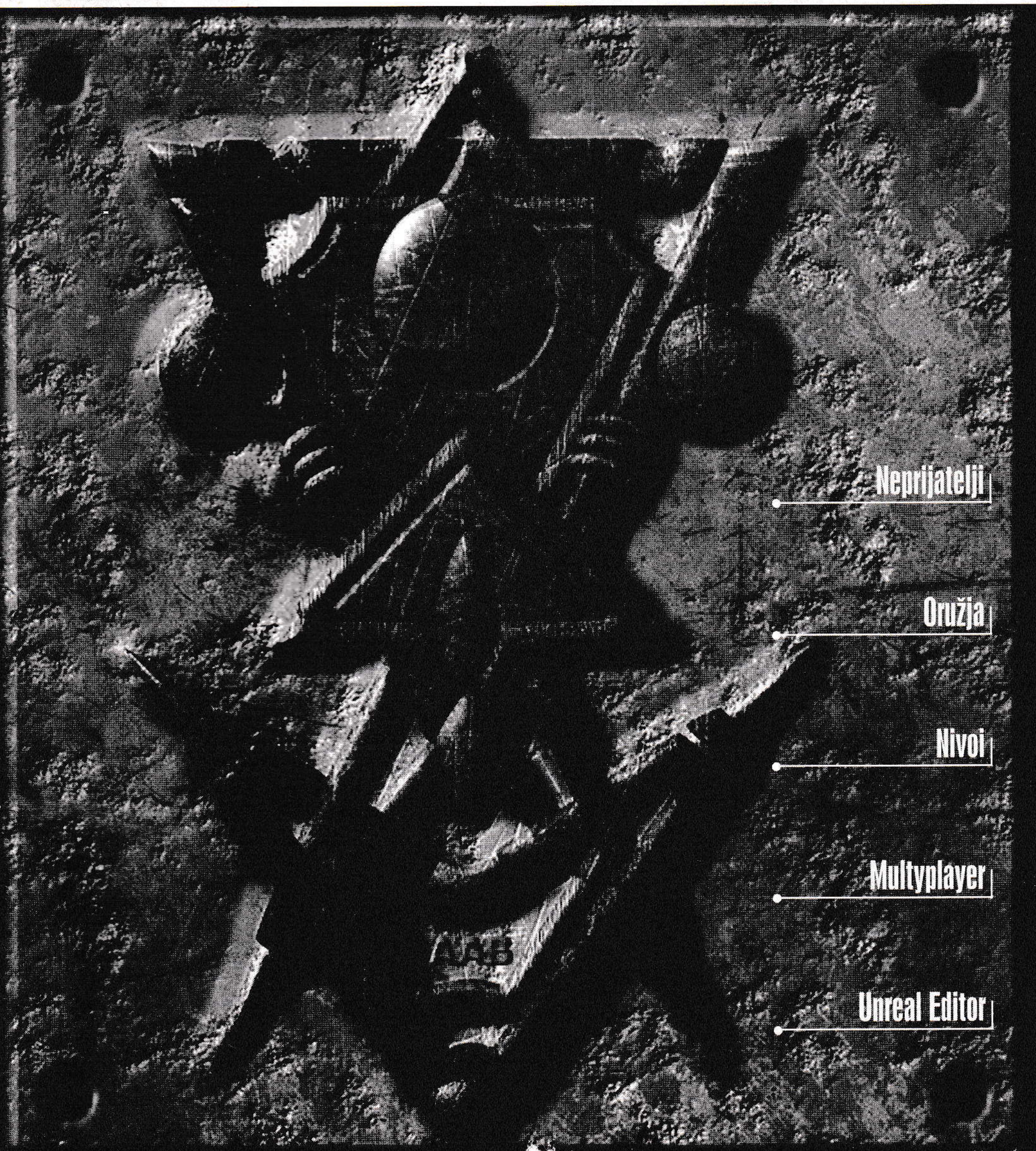
NAJOPSIRNIJI VODIČ KROZ NAJBOLJU IGRU DANAŠNJICE!

PATRIK PENCINGER

UNREAL

U PRILOGU KUPONI & MALI OGLASI

POSEBAN DODATAK TEMI BROJA





Epic MegaGames

Dizajn igre:
James Schmalz & Cliff Bleszinski.

Dizajn nivoa:
Cliff Bleszinski, T Elliot Cannon, Cedric Fiorentino, Pancho Eekels, Jeremy War, Shane Caudle

Animator:
Dave Carter

Umjetnici:
James Schmalz, Mike Leathem, Artur Bialas

Programeri:
Tim Sweeney, Steven Polge, Erik de Neve, Carlo Volgelsang, James Schmalz, Nick Michon.

Glazba:
Alexander Brandon, Michiel van de Bos

Zvučni efekti:
Dave Ewing.

Izdavač:



GT Interactive

Producent:
Jason Schreiber

Izvršni producent:
Greg Williams

Glavni tester:
Joel Maximillion Breton

Voditelj projekta:
Ken Gold

Pomoćnik voditelja:
Phil Tucker

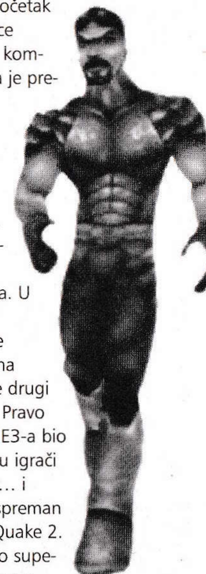
Odnosi s javnošću :
Alan Lewis

Dizajn kutije:
Vic Merrit, Leslie Mills

UVODNIK



Knjižica je dočekala svoj drugi FPP. Prvi je bio Quake 2, koji je obilježio prošlih 6 mjeseci. No, biti na prvom mjestu u svijetu igara je nesigurna stvar. Moram priznati, nisam se nadao da će Quake 2 biti tako brzo skinut s trona ali Unreal je jednostavno nestvaran. Nakon njega, i Quake 2 u 800x600 s Voodoo 2 ubrzanjem izgledat će odvratno. Vjerujte, been there, done that! Četiri su godine razvoja jednostavno morale uroditi plodom, a da je tako potvrđuje činjenica da je potražnja za Unrealom u dućanima mnogo veća od brzine umnažanja ove CD igre. Unreal engine je dosad otkupilo 13 tvrtki, a jedan od zanimljivijih kupaca je Ion Storm, kompanija pod vodstvom Jonha Romera, nekoć popularnog Id Softvareovog programera. Unreal engine rabit će nastavak Daikatane (koja, usput rečeno, još nije ni izišla, ali se očekuje vrlo skoro) maštovitog razvojnog naziva Daikatana 2.
Za razvoj Unreala zaslužni su programeri Epic MegaGamesa kojima je ovo prvi izlet u ovakav tip igara. Zavirimo malo u prošlost razvoja ove odlične igre... Sve je započelo nakon završetka rada na Epic Pinballu, kojeg se zasigurno sjećate. Već onda odlučeno je da treba istraživati programiranje real time 3D grafike jer tu leži budućnost kompjutorskih igara. I bili su 100% u pravu! James Schmalz, sada glavni dizajner, eksperimentirao je nekoliko mjeseci a rezultat njegova rada je bio jednostavni 3D engine koji je iscrtavao jednostavne objekte. Malo-pomalo, napredovao je i stvarao sve kompleksnije objekte i dodavao bolje i bolje mogućnosti. Predstavivši šefovima svoj uradak, Epic je shvatio potencijal koji leži u ovoj igri! Tada je projektu pristupio i Dave Carter u funkciju 3D modelara, dok je Tim Sweeney programirao editor koji im je uvelike olakšao izradu igre. Malo-pomalo tim se popunjavao... Sljedeća velika stvar u razvoju Unreala bila je odluka o podršci za MMX instrukcije na tada potpuno novim Pentiumima 166 i 200 MMX. Svoj rad Epic je prvi put predstavio na E3-u 1996. To je bio početak okupljanja Unreal zajednice izrasle zaslugom nekoliko kompjutorskih entuzijasta koja je prerasla u golemu grupu obožavatelja. Zajedno s brojnim stranicama na kojima su se javljali obožavatelji iznikao je i IRC kanal #unreal koji su, između ostalih, često posjećivali i sami programeri da bi osluhnuli želje igrača. U trećem mjesecu sljedeće godine objavljeno je da se Unreal engine prebacuje na Glide API. 1997. Unreal je drugi put predstavljen na E3-u. Pravo osvježenje nakon mlakog E3-a bio je ECTS u Londonu gdje su igrači mogli iskušati multiplayer... i taman kad je Unreal bio spreman na lansiranje, ispucan je Quake 2. Iako je već tada Unreal bio superiorniji po mnogo čemu, novo ime jednostavno se nije moglo natjecati s najiščekivanijom (i najreklamiranijom) igrom protekle nam godine. I, odlučeno je pričekati još nekoliko mjeseci, do kraja zagladiti eventualne propuste te dodatno poboljšati 3D engine. I, tako, prije mjesec dana dobili smo Epicov prvi FPP, Quake 2 killer u ponom smislu te riječi. Najnapredniji 3D engine, mnošto neprijatelja s nevjerojatno razvijenom umjetnom inteligencijom, prekrasno osmišljen i dizajniran izvanzemaljski svijet, ugrađeni botmatch, nevjerojatnu mogućnost konfiguriranja, odličan editor, Unreal script poseban programski jezik... Sve to ima Unreal, sve to naći ćete na sljedećim stranama. Uživajte, imate razloga!





OVAKO JE POČELO

Bude te vrištanje i smrad izgorjela mesa. Glava ti puca od udarca o rub ormarića koji je uzrokovala havarija broda na kom si putovao. Vortex Rikers je odvratno mjesto. U posljednje su vrijeme ti prokleti zatvori u svemirskim brodovima postali dosta popularni... Bijeg je potpuno nemoguć. Ali, sada se brod srušio. Kako? Koliko ja znam, barem još 4 godine trebali smo biti stacionirani no ne treba poklonjenom konju gledati u zube. Od siline udarca razbijeni su generatori polja koje ti je onemogućavalo bijeg i put je slobodan. Srećom, po brodu nalaziš razasute medi-kiteve kojima zaliječuješ rane i nastavljaš. Jedna stvar te muči: na svim ljudima koje si vidio rane su nekako čudne. Kao da su rastrgani i unakaženi sječivima. Tvoje će sumnje uskoro biti potvrđene - iza zaglavljenih vratiju čuješ gdje nemilosrdan stvor masakrira jednog od tvojih prijatelja iz susjedne ćelije. Kad si konačno probio šifru za otvaranje vratiju, bilo je kasno. Ipak, uspijevaš izaći iz broda i prava avantura počinje. Iskačeš iz oštećenog broda u meku travu. Vortex Rikers totalno je uništen i duboko ukopan u zemlju. Prekrasan krajolik ničim ne odaje strašne tajne koje čuva...
Vortex Rikers srušio se na malo poznati svijet Gryphon. Ovaj se planet odlikuje velikim zalihama iznimno rijetkog elementa Tarydium koji je, nakon otkrivanja njegovih jedinstvenih karakeristika, postao primarni izvor energije svim civiliziranim vrstama diljem svemira. Nije uvijek bilo tako, nekoć je Tarydiuma bilo u izobilju, no ni svi rudnici diljem svemira nisu mogli podnijeti toliki porast potražnje za ovom plavom dragocjenošću. Kako je Tarydium bivalo manje, tako mu je rasla cijena. Jedna od glavnih karakteristika Tarydiuma je njegovo snažno magnetsko djelovanje koje potpuno uništava navigacijske sustave svemirskih brodova. Kako je Gryphon nevjerojatno bogat Tarydiumom, postao je svojevrsnim svemirskim Bermudskim trokutom, navigatori svemirskih grdosija primjećivali su ga kad bi već bilo prekasno bivajući nepovratno povučeni prema površini pod utjecajem njegova snažnog gravitacijskog polja. Upravo zbog toga planet još nije eksploatiran, nitko ne zna gdje je jer se još nitko odande nije vratio živ. Eto, sada znate zašto se Vortex Rikers srušio...
Već stoljećima Gryphon naseljava miroljubiva rasa četverorukih stvorenja, nali. Tijekom godina sagradili su goleme gradove i zamake koji su im služili kao utočišta, utvrde i rudarske kolonije. Nali su živjeli u relativnoj anonimnosti i harmoniji dok se na Gryphon nije srušio brod prepun skaarja, zloćudne i krvoločne rase, nekoliko godina prije pada Vortex Rikersa. Skaarji su ubrzo polovili i porobili nalie, no i ostala bića koja su imala nesreću sresti ih čekala je ista sudbina jer njima nikad nije bilo dosta zabave.



NALI

Ova jednom ponosna i časna rasa vladala je planetom pravedno i dobrohotno. Ti dani blagostanja su prošli. Nalie su porobili skaarji razdijelivši njihovo bogatstvo. Pazite!! Nali nisu vaši neprijatelji i nikako ne pucajte u njih. Budete li prijateljski raspoloženi prema njima, pokazat će vam put do skrivenih poboljšanja! O njihovoj se kulturi vrlo malo zna. Mentalno su na višem stupnju razvoja što im omogućava telekinetske sposobnosti. Vide vas kao svojeg spasitelja. Ovisno o tome kako se budete ponašali prema njima, oni će vam pomoći ili vas se bojati i bježati. Ako ipak, zabunom, nastrijelite kojeg, njihovu ćete naklonost ponovno steći komandom MakeNaliFriendly.





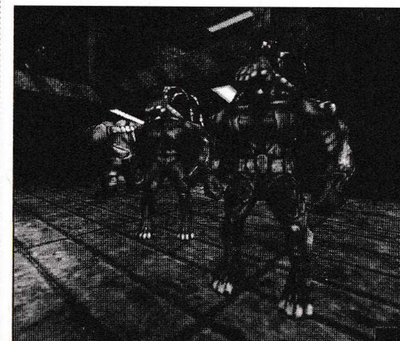
NEPRIJATELJI

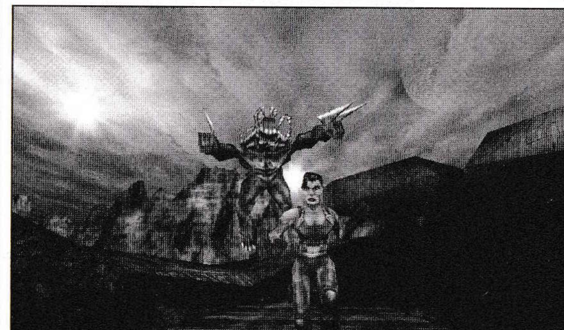


U ovom dijelu knjižice usmjerit ćemo se na neprijetelje iz single player moda Unreala. Iako u Unrealu nema mnogo različitih rasa, mnogo je varijacija postojećih pa tako u konačnici dobijamo popriličan broj neprijatelja različite snage, od bezveznih smetala do gotovo nepobjedivih čudovišta visokog IQ-a. Varijacije na temu najlakše je objasniti na modelu skaarja. Njihov je arhetip temelj za barem pet vrsta neprijatelja koji se smatraju zasebnom vrstom. U svakoj igri neprijatelji imaju određene atribute koji mu određuju tip ili podtip. Oni uključuju hit pointse, količinu štete koju mogu zadati, brzinu kretanja i sheme ponašanja. Kod neprijateljskih vrsta varira i otpornost prema pojedinom oružju. Tijekom testiranja Unreala zaključili smo da čudovišta u Unrealu nemaju očiglednih i specifičnih slabosti, no, ubacivši malo statistike, došli smo do najboljih taktika protiv pojedinih neprijatelja. Znači, postoje neki univerzalni naputci kako se boriti protiv svih neprijatelja. Pojasnimo vrijednosti uz snagu neprijatelja: svaki neprijatelj prije nego što odapne može primiti određen broj hit pointsa. Kao temeljna vrijednost (1.0) uzet je jedan pucanj disperzijskog pištolja (prvo oružje). Znači, ako neki neprijatelj ima 25 HP-a, može ga ubiti 25 pucnjeva iz disperzijskog pištolja.

GLAVNE TAKTIKE

Čudovišta u Unrealu možemo podijeliti na dvije vrste, brze i snažne te spore i vrlo snažne. Protiv brzih i pokretnih neprijatelja neka su oružja neučinkovita. Ovo se poglavito odnosi na oružja s brzim tempom paljbe (mini gun i tarydium crystal stinger) te na neprijatelje sklonije izmicanju. Brzopucajuća oružja posebno su učinkovita protiv sporih i tromih neprijatelja jer ne treba često korigirati smjer pucanja te je i broj pogodaka veći. Bit će korisna i protiv neprijatelja koji su brzi i izmiču, ali to čine po jednostavnoj i predvidljivoj shemi. Ovo uključuje situacije kada neprijatelj trči na vas ili se vi zalijećete na njega. Kad se borite protiv agilnijih neprijatelja, kao što je primjerice skaarj pješadija, morate ih konstantno pratiti nišanom što će rezultirati iznimno nepreciznim gađanjem. Tada je najbolje proučiti shemu kretanja subjekta i predvidjeti mjesto gdje će uzmaći. Lakše rješenje ovakvih slučajeva je uporaba bacača raketa ili flak cannona. Pazite, i kad zalockate neprijatelja s raketom, nije sigurno da će ga ona pogoditi stoga je dobro gađati u smjeru gdje predviđate da će se neprijatelj nakon toga kretati.





SKAARJ I NJEGOVI PODTIPOVI



Skaarj je dominantna rasa na planetu Gryphon. Prije mnogo godina osvojili su nalie i porobili ih. Uspoređuju ih s najgorim grabežljivcima. Vrlo su inteligentni i love u čoporima. Tijekom napada komuniciraju i koordiniraju napad. Ovi lovci su smrtonosni neprijatelji ekstremnih fizičkih mogućnosti. Dosad su se o skaarjima čule samo glasine, čvrstog dokaza o njihovom postojanju nije bilo jer nitko tko ih je vidio nije uspio to i ispričati!

SKAARJ WARRIOR

hit points: 16



Iako je ovo prvi skaarj na kojega ćete naletjeti, nije i najslabiji. Može izdržati dosta oštećenja, više od većine skaarja. Svojim oštrim kao britva kandžama će vas prilično učinkovito prizemljiti. Ovo je vrlo pokretna beštija. Često "strejfa", a ne suždržava se ni od brzih panterskih skokova da bi izbjegao projektil ili vam se dovoljno približio i ščepao vas kandžama. Na većim će udaljenostima oružje koje ispucava (dvije kugle) nanositi vrlo malu štetu i biti dosta sporo, čak i neiskusniji igrači moći će ga izbjeći. Opasni su, ali samo u borbi prsa o prsa. Skaarj warrior je vrlo agresivan te će cijelo vrijeme sukoba vršiti pritisak i inzistirati na borbi prsa o prsa. Kad im se približi smrt, kukavički će pobjeći. Zanimljivo, to je jedini trenutak kad će vam okrenuti leđa, u borbi konstantno strejfaju oko vas.

SKAARJ LORD

hit points: 27



Lord je nevjerojatno pokretan s obzirom na svoju veličinu te vrlo spretno izmiče projektilima. U trku je iznimno brz i lako će vas stići trčite li unatraške! Kad vas lovi, vrlo ga je teško izbjeći jer uspješno izmiče vašim mecima i nezaustavljivo vam se priližava, čak i ako konstantno mijenjate smjer, "strejfate" i "circle strejfate". Njegova slaba točka su rakete. Iako ga nije lako pogoditi, nekoliko raketa će ga smožditi.

SKAARJ BERSERKER

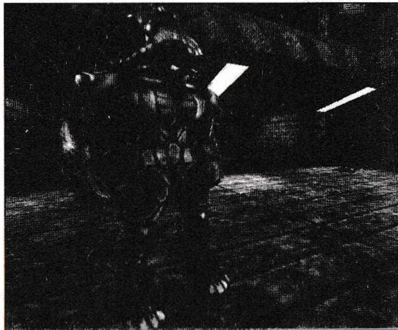
hit points: 27



Ovo je golema zvjerka! Sporiji je od ostalih, ali nevjerojatno dobro izmiče mecima. Izgleda moćno!

SKAARJ ASSASIN

hit points: ?



ICE SKAARJ

hit points: ?



SKAARJ TROOPER

hit points: 13



Skaarj trooper podtipovi su zapravo normalni skaarj ratnici, jedino što imaju oklop i prava oružja umjesto rukavica koje ispaljuju energetske kugle i oštrih sječiva. Iako trooper ima manje hit pointsa nego warrior, znatno je teži protivnik. Razlog? Ima pištolj sličan vašem disperzijskom i puca iz njega kao manijak gotovo bez prestanka i stalno je u pokretu. Najbolje se koncentrirati na izbjegavanje njegove vatre, pogotovo u bliskom sukobu! Ponekad će se zaletjeti na vas u borbu prsa o prsa, što ovisi o oružju koje nosite i koliko ste mu daleko. Ako su mu HP-ovi nisko, pobjeći će. Protiv troopera najbolje je rabiti flak cannon ili assault rifle ako ste udaljeniji.

SKAARJ OFFICER

hit points: 15



Skaarj officer ispucava prema vama nevjerojatno oštra sječiva, i odlično gađa. Njegovi projektili su prilično brzi pa se nećete imati kad izmaknuti. Ne trči mnogo, kao ostali Skaarji, ali mnogo strejfa dok puca.

Treba ga ubiti što brže! Nije se pametno boriti s njim prsa o prsa. Dobra taktika protiv njega je pobjeći iz prostora gdje je on i onda usmjeriti pedesetak sječiva u tom smjeru. Dobro rješenje je i postavljanje zamke biorifleom.

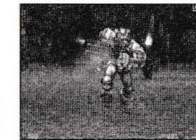
SKAARJ PJEŠADIJA

hit points: 14

Ovi vragovi spadaju u manje i brže neprijatelje. Vrlo su pokretljivi, trči s jedne strane na drugu pucajući iz stingera kristale na oba načina. Preferiraju borbu na daljinu! Kao i svi ostali tipovi skaarj troopera, i pješadija ima štit koji ih štiti od raketa.

SKAARJ GUNNER

hit points: 13



Gunner je sporiji i izgleda jadnije od ostalih troopera. Problem je u tome što kao oružje nosi lanser raketa! Nije baš precizan pa se relativno lako može izmicati njegovim projektilima. Vrlo je opasan u zatvorenim prostorima. Naime, ako i izbjegnete njegovu raketu, najvjerojatnije će vas zahvatiti shockwave koji se generira kada raketa eksplodira udarivši u prepreku! Pazite, gunner je glup i neće se suzdržavati od otvaranja vatre ni kad ste u neposrednoj blizini! Možete ga se prilično brzo riješiti, no morate se brzo kretati. Manevrirajte u skladu s njim. Kada ispali raketu, elegantno se izmaknite i dok mu se lanser puni, nanišanite ga i spucajte.



PODANICI SKAARJA

Predstavljamo vam čudovišta koja su pod izravnom kontrolom skaarja.

BRUTE

hit points: 26



Brute je prvi protivnik s kojim ćete se suočeliti. Izgleda gadno, velik je i masivan, ispaljuje rakete. Velik je ali glup. Uglavnom se zalijeće ravno u vas, što ga čini lakom metom - dok vas dosegne, vi ga fino izbušite svojim oružjem. Ako vam se i približi, jednostavno ćete mu umaknute ako nastavite pucati. Rakete ispucava predvidljivo te ih je lako izbjeći jednostavnim strafe manevrom. Ne gađajte ga raketama ni disperzijskim pištoljem jer je vrlo otporan na njih! Dobar izbor je flak cannon. Postoji nekoliko vrsta bruteova: lesser brute je onaj s početka, brute je standardna živina, dok ćete behemotha sresti u idućim stadijima igre. Razlika među njima je u veličini, količini HP-a, te brzini i snazi raketa koje ispucavaju. Na slici vidite brutea i lesser brutea. Samo za usporedbu, lesser brute je velik otprilike kao skaarj...

GASBAG

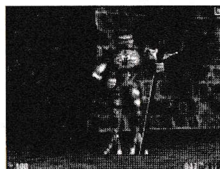
hit points: 15-16



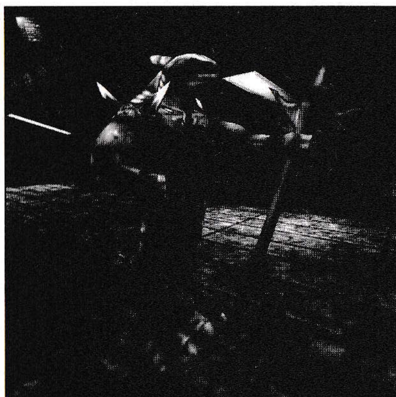
Ovo zlobno stvorenje lebdi a, kad vas spazi, gađa vas eksplozivnim vatrenim loptama. Približit će vam se toliko da im dođete u domet. Domet vatrenih kugli je otprilike kao domet sekundarnog oružja flak cannona (granata). Pripazite, ponekad će vam se približiti i napasti u borbi prsa o prsa. Iako je spor, ima mogućnost brzog klizanja u stranu kojim izmiče projektilima. Pripazite, vatrene kugle su nevjerojatno snažne, oduzmu vam otprilike trećinu HP-a. No, srećom, spore su i lako im se izmaknuti. Dobar izbor oružja za njih je snajper, kojim ih skidate sa 3-4 metka.

KRALL

hit points: 14

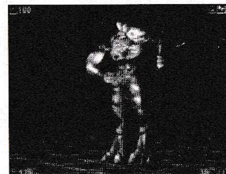


Ovo je vjerojatno najniže stvorenje na skaarj ljestvici. Ima sporo i slabo oružje, glup je i predvivljiv. Kraali su čuvari u Unrealu. Jedina opasnost prijeti od njih u borbi prsa o prsa . Udarac im je toliko snažan da vas odbaci u zrak.



KRALL ELITE

hit points: 17-18

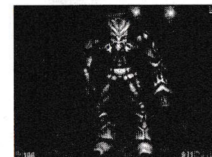


U najkraćim crtama, ovo su elitne postrojbe kraala. Brži su, pametniji i otporniji. Mnogo bolje nišane i sposobni su predvidjeti kamo treba nišaniti za uspješan pogodak iz pokreta. Ipak nisu prevelika prijetnja, pogotovo u malim brojevima. Vrlo dobro nišane, i ako se krećete prema provjerenoj shemi, napsovat ćete se dok vas budu punili svojim mecima. Ovi stvorovi podložni su poboljšanom disperzijskom pištolju, a dobar izbor je i assault rifle u snajperskom modu.



MERCENARY (PLAĆENIK)

hit points: 14





Plaćenici su bionička stvorenja. Kao oružje nose kombinaciju mitraljeza i bacača raketa. Nisu baš pokretni, ali znaju iznenaditi munjevitim izmicanjima. Naizmjence pucaju seriju metaka iz mitraljeza i seriju raketa. Imaju specijalnu mogućnost da trenutačno postanu neranjivi. Prepoznat ćete da su u neranjivom modu ako postanu srebrni. Ovaj mod nije vremenski ograničen, tako da će kojiput ostati neranjivi nekoliko sekundi, kojiput i minutu. Ako kontinuirano pucate u njih, dulje ostaju zaštićeni. Njihovo je ponašanje zavisno od moda borbe. Ako su vam blizu i neranjivi su, navalit će na vas znajući da ih ne možete raniti. Glavna taktika protiv njih je brzo i kontinuirano kretanje s mnogo pucanja, i bijeg u zaklon kada postanu neranjivi!

MERCENARY ELITE

hit points: 14++

U svakom pogledu poboljšana verzija plaćenika. Brži je pametniji, bolje nišani, i dulje ostaje neranjiv.



PUPAE

hit points: 5



Ovo su možda najstrašnija stvorenje u Unrealu. Izgledaju kao mali pauci koji agresivno skaču na vas i zločudno šište. Potpuno su neinteligentni i idu ravno na vas. Glavno oružje i jedina prijetnja od njih su njihove oštre prednje noge. Gadni su! Taman su toliko brzi i mali da ih je nevjerojatno teško pogoditi. Uvijek napadaju u grupama i česti su na mračnim mjestima . Takva mjesta bolje je osvjetliti bakljom, nego se oslanjati na reflektor... Dva oružja predstavljaju dobar izbor protiv ovih



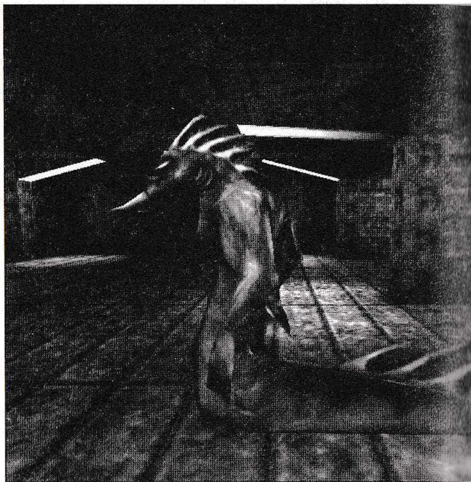
gadova - disperzijski pištolj i ASMD. Preferirajte ASMD jer njegov sekundarni pucanj uspješno odbija male beštije i daje vam taman toliko mira da ponovno spremite oružje za pucanje. Dobro ih je gađati kad su prizemljeni jer su onda lakše mete.

SLITH

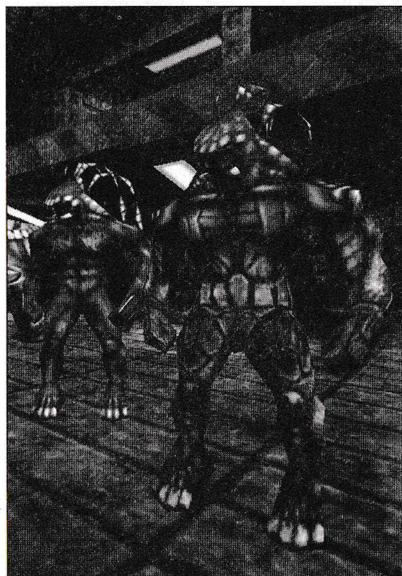
hit points: 17



Slithovi su odvratna zelena reptilolika stvorenja. Spori su i prilično nepokretni, no te nedostatke kompenziraju svojom sposobnošću i brzinom u vodi! Na vas ispucavaju opasnu kiselinu, koja će biti prijetnja i ako vas promaši jer se ponaša slično kao punjenja bio riflea. Loše se izmiče, ali nerijetko pobjegne pod vodu i odande vas nastavlja



gađati! Slith nije opasan na otvorenim prostorima jer je spor i ograničen mu je domet oružja. Srest ćete ih u nali nivoima, gdje je mnogo vode i malo mjesta za manevriranje, tako da ipak predstavljaju prijetenju. GES bio rifle nema nikakvog učinka na njih! Odlično oružje protiv slitha na veće udaljenosti je automag.



OSTALA ČUDOVIŠTA I PROTIVNICI

Ova stvorenja nisu povezana sa skaarjima, nego su autohtoni stanovnici Gryphona. Manje su opasni od skaarja i njihovih podanika!

MUHA

hit points: 17

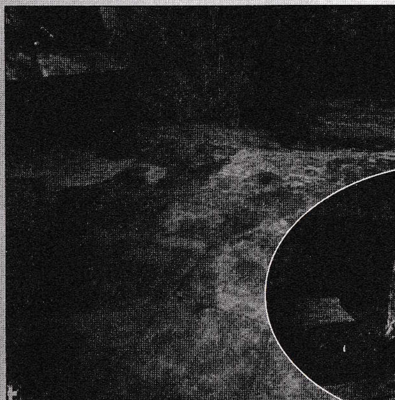
Ovo odvratno preraslo stvorenje zaletjet će se izravno u vas te lebdjeti iznad vas napadajući svojim žalcem. Najčešće dolaze u grupama i najčešće se nalaze blizu nali hramova i sela. Odlično oružje protiv ovih gadova je automag, kojem trebaju dva pucnja da ih skine.

TENTACLE (PIPAK)

hit points: 4



Pipci su dosadna stvorenja koja nemaju pametnijeg posla nego, viseći sa stropa, gađati nedužne prolaznike svojim bodljama. Sporo pucaju i bodlje su im slabe. Dobro oružje protiv njih je disperzijski pištolj. Lako ih je pogoditi jer se ne mogu micati. Rješit ćete ih se brzo. Ne predstavljaju prijetnju ako ih je malo i ako u sobi nema drugih neprijatelja.



DEVILFISH

hit points: 4

Ni više ni manje nego degenerirani morski pas. Izgleda kao morski pas, pliva kao morski pas, laje kao morski pas (hmm). Kada skočite u vodu, plivaju ravno na vas i, ako vas dostignu, odgrizu vam komad (debelog) mesa. Uništit će te ih vatrom iz automaga, ali ako ih je više, bolje je uporabiti neko brže i učinkovitije oružje.

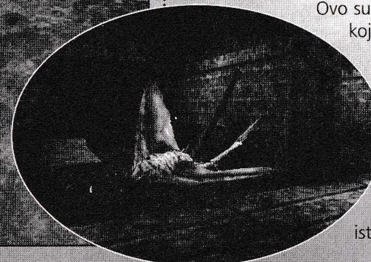
MANTA

hit points: 7



Vrlo jednostavno: leteća manta. Slično kao leteće pirane u filmu Pirane ubojice 2. Obično leti visoko tako da je možete skinuti bilo s kojim oružjem. Lak je protivnik, a jedinu vam prijetnju predstavlja otrovni joj vrh repa kojim vas zakači u borbi prsa o prsa. Pogledajte je koji puta izbliza, prekrasna je i elegantno se kreće. Manta je prvi stvor iz Unreala predstavljen publici.

BITERFISH



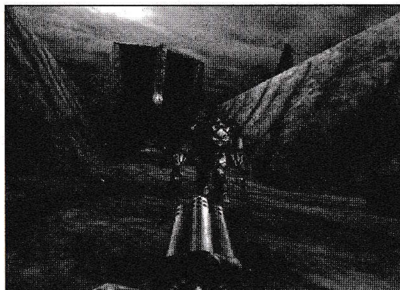
Ovo su one male slatke ribice koje često susrećete na mnogim nivoima. Ako im se previše približite, grizu. Ne možete ih ubiti jer su premale hmm). Najbolje je - izbjegavati ih. Kada ste u vodi, plivajte ne okljevajući i nemojte odveć istraživati.

ŠEFOVI

Tu i tamo morat ćete se boriti protiv posebno gadnog neprijatelja, tzv. BOSSA.

TITAN

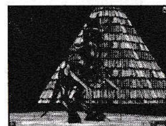
hit points: 150-180



Titan je iznimno spor i kreće se poput blesavog gorile. Očigledno, stvorenje njegove veličine ne može brzo izmicati, no to vam neće mnogo pomoći jer ima nevjerojatno mnogo mjesta za metke na tijelu i može ih mnogo pojesti prije nego što odapne. Kojiput će šakom odalamiti po zemlji, što će vas katapultirati par metara u zrak... Gađa vas kamenjem, no morate ga izbjegavati jer su dovoljna 3 pogotka da vas smoždi (ako imate punu energiju i štit). Izbjegavanje otežavaju stalni potresi što ih uzrokuje svojim kretanjem. Ako ste mu preblizu, šakom će vas po glavi!
Teško ćete ga ubiti. Prvo ispucajte u njega sve rakete, potom ga napadnite stingerom, nakon toga automagom i, ako dotad nije umro, ASMD-om (80-95 pucnjeva primarnim ASMD-om, jer sekundarni nema nikakvog efekta na gada) i disperzijskim pištoljem. Na kasnijim nivoima mnogo je uspješniji flak cannon. Srećom, postoji zgodan trik kojim možete začas usmrtiti ovog silnika: disperzijski pištolj ili ASMD, pojačani energy amplifierom, skinut će ga u nekoliko udaraca! Čini se da pojačalo pojača disperzijski pištolj oko 30 puta tj. oko 3000%.

WARLORD

hit points: oko 50



Warlord je velika mama svih čudovišta. Velik je kao titan, s dodatnom mogućnošću da leti i puca snažne rakete. Brz je i lako izmiče vašoj vatri. Zanimljivo je da ima istu slabost kao i titan, hehe, te ga možete skinuti s nekoliko odmjerenih pojačanih pucnjeva disperzijskog pištolja.

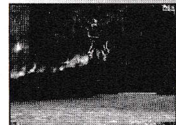
QUEEN

hit points: oko 50

Kraljica izgleda kao prerasla iskompleksirana gusjenica. Može se teleportirati i ispucava simultano 6 električnih punjenja. Moguće je izmaknuti joj, ali ju je teško pogoditi. Možda vas spasi sreća, ili ista taktika kao kod titana i warlorda.







HACKER
Petrinjska 11/IV
10 000 Zagreb

VELIKA nagradna IGRA



Pretplatio sam se na Hacker zbog
a) dostave na adresu
b) uštede
c) pogodnosti Hacker cluba
d) izdanja Hacker Plus
e) jer sam siguran da će mi časopis redovito biti dostavljan na moju adresu svakog mjeseca
f) jer mi se svidjela nova koncepcija i izgled časopis u posljednjih par brojeva
g) nešto treće (navesti što)
h) nisam pretplatnik

Jeste li ikada zamijetili reklamu za časopis Hacker i ako jeste, napišite kada i gdje ste je vidjeli/čuli?

....

....

....

Jeste li kupili prvi broj Hackera Plus, Hackerovog specijalnog izdanja?
a) pretplatnik sam pa sam dobio svoj besplatni primjerak
b) da, kupio sam časopis
c) nisam ga kupio

Ako Hacker Plus NISTE kupili, navedite razlog zbog kojeg to niste učinili:
a) nisam ga mogao pronaći na prodajnim mjestima
b) nije me zanimao
c) bio mi je preskup
d) pretplatnik sam pa nije bilo potrebe da ga kupujem, dobio sam ga besplatno
e) nešto drugo (navesti što)

....

Ukoliko ste imali prilike vidjeti 1. broj Hacker Plusa, ocijenite ga ocjenom od 1 do 5

....

Navedite ukratko što biste željeli čitati/vidjeti u Hacker Plusu:

....

....

Biste li željeli da Hacker Plus izlazi svakog mjeseca kao redoviti časopis?
☐ DA
☐ NE

Ako ste na prethodno pitanje odgovorili potvrdno: biste li časopis tada redovito kupovali?
☐ DA
☐ NE

Kada kupujete Hacker, kupujete li ga uvijek (ili najčešće) na istom prodajnom mjestu?
☐ DA
☐ NE
☐ pretplatnik sam

Je li broj često rasprodan na prodajnom mjestu na kojem kupujete časopis?
☐ DA
☐ NE
☐ pretplatnik sam

Navedite točnu adresu prodajnog mjesta na kojem kupujete Hacker

....

Žale li se vaši prijatelji da ne mogu pronaći/kupiti Hacker?
☐ DA
☐ NE

Gledate li emisije »Virus« ili »Planet Internet« na HTV-u?
☐ DA
☐ NE

Jeste li pratili emisiju »Modul 8« na HTV-u?
☐ DA
☐ NE

Ispunite ovaj kupon i ZAJEDNO s kuponima iz prethodna dva broja pošaljite na adresu: JANUS LINGUA, Petrinjska 11/IV, 10000 Zagreb

Ispunite ČITKO I ŠTAMPANIM SLOVIMA tražene podatke, odgovorite na jedno nagradno pitanje na poleđini kupona i pošaljite nam ga u omotnici na adresu redakcije:
Janus-Lingua d.o.o. (V8 i Shangai n.i.), Petrinjska 11/IV, 10000 Zagreb.
Pozor: samo kuponi pristigli u našu redakciju do **10. srpnja** ulaze u nagradno izvlačenje, a imena sretnih dobitnika objavit ćemo u sljedećem broju Hackera.

ime i prezime ....

ulica i broj ....

pošta i grad ....

tel/fax ....

e-mail adresa ....

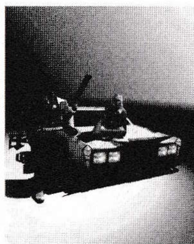
posjedujem □ PC

□ PSX

vlastoručni potpis ....

NAPOMENA
Ovaj kupon vrijedi **samo za jednu igru** - *Vigilante 8* ILI *Shangai: Dynasty*. Dakle, odlučite u kojoj nagradnoj igri želite sudjelovati i odgovorite na odgovarajuće pitanje na poleđini ovog kupona. Kupone koji budu ispunjeni za obje nagradne igre ćemo automatski izuzeti iz izvlačenja.

Vigilante 8





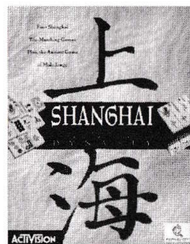
Pošaljite svoj nagradni kupon odmah jer Hacker i Activision vas nagrađuju s 3 originalna primjerka **Vigilante 8 za PSX** koje su za Hackerove čitatelje potpisali kreatori same igre. To nije sve - imate priliku osvojiti i utješnu nagradu, cool **Vigilante 8 majicu** i postati glavna faca u kvartu.

Nagradno pitanje

Koliko vozila možete voziti u Vigilanteu 8?

1) 8
2) 10
3) 12

Shangai: Dynasty



Shangai: Dynasty je računalna prerada Mah-Jongga, igre koju su kineski mudraci usavršavali stoljećima. Activision i Hacker te nagrađuju, osvoji tri primjerka igre **Shangai: Dynasty** za PC.
Ispunite ovaj nagradni kupon odmah jer ova logička igra čeka na vas.

Nagradno pitanje

Shangai: Dynasty je

1) kartaška igra
2) igra sa slaganjem pločica
3) Tetris klon

PRETPLATA

5 RAZLOGA ZA PRETPLATU

• časopis Vam redovito dolazi na kućnu adresu
• štedite do 50% na cijeni pretplatom postajete član Hacker Cluba i dobivate iskaznicu kojom stječete pravo na popust pri kupnji kod naših oglašivača
• dobivate BESPLATNO Hacker Plus, specijalno Hackerovo izdanje namijenjeno našim pretplatnicima
• prvi dobijate najsvježije informacije o novim igrama

DA! □ Želim se pretplatiti na časopis Hacker, čime postajem član Hacker Cluba. Člansku iskaznicu ću dobiti s prvim brojem koji mi stigne putem pretplate i ona mi omogućuje popust pri kupnji kod Hackerovih oglašivača. Isto tako, kao pretplatnik Hackera ću **besplatno** dobivati časopis Hacker Plus (izlazi tromjesečno)
ILI X Već sam vaš pretplatnik i želim produžiti svoju pretplatu

□ 6 mjeseci

□ 12 brojeva

□ 16 brojeva

□ 24 broja

Broj pretplata: ....
Ukupna vrijednost: ....

PRETPLATA NA HACKER PLUS

Niste Hackerov pretplatnik (čime gubite pravo na povlastice), a željeli biste redovito dobivati časopis Hacker Plus? Ništa lakše, samo ispunite tražene podatke.

DA! □ Želim se pretplatiti na 4 (četiri) broja časopisa Hacker Plus (izlazi tromjesečno) po cijeni od 50 kn

Broj pretplata: ....

Ukupna vrijednost: ....

ENCIKLOPEDIJA IGARA

DA! □ Želim naručiti knjige iz serije Enciklopedija Igara po vlastitom izboru. Uz Enciklopediju Igara 1 i 2 dobivate 4 poklon diskete sa shareware igrama)

Kraj željene Enciklopedije označite koliko primjeraka želite kupiti

ENCIKLOPEDIJA IGARA 1 (80 kn)
ENCIKLOPEDIJA IGARA 2 (90 kn)
ENCIKLOPEDIJA IGARA 1&2 (138 kn)

STARI BROJEVI

Ukoliko Vam nedostaju neki od starih brojeva Hackera, možete ih naručiti po cijeni od **11** kn po primjerku, a ako je riječ o broju s CD-om, cijena im je **15** kn.
NAPOMENA: možete naručiti samo brojeve koje vidite, ostali su rasprodani i nije ih moguće naručiti



KUPON ZA NARUDŽBU

- Pretplata na Hacker
- Pretplata na Hacker Plus
- Stari brojevi
- Enciklopedija igara

Molimo Vas, tražene podatke ispunite ČITKO i ŠTAMPANIM SLOVIMA!

Ime i prezime (ili naziv tvrtke): ....

Ulica i broj: ....

Pošta i grad: ....

Tel/fax: ....

E-mail adresa: ....

JMBG (ili matični broj tvrtke): ....

Odabirem sljedeći način plaćanja:

☐ pouzećem pri preuzimanju pošiljke (uvećano za poštanske troškove)

☐ uplatom u banci ili pošti na žiro-račun 30105-603-28346 (svrha doznake: upisujete sadržaj Vaše narudžbe; primatelj: Janus-Lingua d.o.o., Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb; u rubriku *POZIV NA BROJ* upisujete Vaš JMBG ili matični broj tvrtke).

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu **obvezno** pošaljite poštom na našu adresu (Janus - Lingua (ODJEL PRODAJE), Petrinjska 11/IV., 10 000 Zagreb)!!!

NAPOMENA
Zainteresirani mogu željene narudžbe izvršiti i osobno u prostorijama redakcije u Petrinjskoj 11 (četvrti kat) u Zagrebu od ponedjeljka do petka, od 10-15 sati.

Za sva pitanja i dodatne informacije nazovite odjel prodaje (01 435-179, 427 883, 429 810) od ponedjeljka do petka, od 10 - 15 sati

PC

Prodajem 486dx4, 100 M Hz, 16 MB RAM, 1280 + 480 HDD, FDD 3.5 CD ROM 4x, SB PRO, S3 1MB kartica, 14« monitor, miš, tipkovnica, igre i programi. Cijena po dogovoru.
Goran, 01/298 38 53

Prodajem PC486 dx/2 66 MHz, 8 MB RAMA, CD Rom 16x Win 95, soundblaster 16 mini tower, FDD 3.5, zvučnici, monitor, miš, tipkovnica za 1300 DEM.
Matko, 021/35 56 35

Prodajem PC 486 dx 40 MHz 4 MB RAM, 270 MB HDD soundblaster 16 2x40 W, CD ROM 4x Mitsumi, 14« kolor monitor, miš+ podloga, tipkovnica za 600 DEM.
Dario, 047/22 91 80

Prodaje se Intel MMX 233, 32 MB SD RAM, 3.2 GB, 15« digital, CD 24x, Cretive Labs Vibra, 2x 320 W zvučnici, ATI RAGE 3d 4 MB + 3D fx voodoo, ostala oprema i softver za 2650 DEM, može i u dijelovima.
Josip, 047/34 11 65

486 dx2 IBM PC/2 77, 66 MHz, 8 MB RAM, 250 HDD, FDD 3.5, 14« Simens kolor monitor, igre (50), Windows i drugi softver. Jamstvo do 1. mjeseca 99.
Tomislav, 022/19 488

Prodajem P100 32 MB RAM, 426 MB HDD, 8x CD, 1.44 FD trident grafičku karticu, 14« monitor, zvučnike i zvučnu karticu, miš+ podloga, tipkovnicu, programe i igrice. Cijena 1200 DEM.
Marko, 01/70 17 06

Prodajem P100, 32 MB RAM HDD 850 MB, FDD 3.5« ATI 3d expression, monitor Samatron 14«, 16 X CD ROM Goldstar, SB 16 sa zvučnicima 80 W, joystick, miš i tipkovnica Mitsumi. Cijena 1100 DEM.
Mladen, 01/70 02 25

PC, CYRIX 686 PR 166/32 MB RAM/ CD 16x HITACHI/ CREATIVE SB 16/2x240W/ S3 trio 2 MB/ Matrox M3d/1,2 GB Quantum sa softverom za 1600 DEM.
Dubravko, 01/72 89 01, od 9-15h

PC Pentium 120 MHz, 16 RAM, 1,2 GB, SB Pro/CD 8x. Cijena 2800 kn.
Krunoslav, 042/61 20 66

Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, IBM fx matična ploča, 1,7 GB Quantum HDD, miro video graf. kartica 2 MB, Diamond monster 3d fx, 15« monitor Philips, SB 16 CD ROM 8x Goldstar, tipkovnica, miš, joystick+ puno igara i programa. Cijena 7400 kn.
Damir, 01/25 37 81

Pentium 166, 32 MB RAM EDO, 2,1 GB hard WD, Matrox 4 MB, 3d fx, Awe 64, zvučnici 2x15 Yamaha, ADI 4V 15« monitor, modem 33.6 US Robotics, Creative 24x CD ROM, 3000 DEM.
Denis, 01/67 64 30

Intel 200 MHz MMX, 32 MB edo RAM, 2,5 Gb HDD (Western Digital), S3 Virge 2D/3D kartica 2 MB edo video RAM, Audio Excel 16 bit sound card, 2x160 W zvučnici, 16x CD ROM, ADI 4V 15« monitor, Intel HX 512 kB matična ploča, 3.5« HD floppy disk, miš, Genius TV Wonder kartica za prijam TV signala s daljinskim, midi tower kućište prodajem za 2500 DEM.
Dario, 01/ 69 34 44

Prodajem PC P-166 MMX, 32 MB RAM, 3.2 GB HD, monitor 15«, CD ROM 24x FDD, 3,5«, Excel 2d/3d 4 MB soundblaster pro 16, 2x6' zvučnici, joystick, Microsoft mouse, 10 igrica, programi, časopisi, star 6 mjeseci, povoljno.
Tomislav Maligec, 051/86 50 05, od 8-15 radnim danom

P133, 32 MB EDO, 850 HDD, S3 Virge DX 4 MB, SB 16 + zvučnici, modem 14400 GUC, 14« Philips, CD ROM, miš, tipkovnica za 1200 DEM.
Ante, 01/386 13 21

AMIGA

290 disketa s igrama za 600 kn.
Ante, 01/386 13 21

Prodajem modulator za Amigu 500. Vrlo malo korišten.
Dominik, 01/74 74 55

Prodajem najnovije programe za Amigu (i igrice). Prodajem Super Nintendo s 2 igrice (Mario Kart i Rise of the Robots) za 175 DEM, i A500 1 MB, 300 disketa, 2 Quick Shot joysticka, afo+dh, kolor monitor+ GRATIS Gold Star infrazeleni monitor, Rambo igrice za 450 DEM. Igrice za Super Nintendo mogu i posebno (1kom/10 Kn)
Matija, 042/72 21 60

Prodajem A500 s monitorom Sanyo, 4 joysticka, mišom i više od 50 disketa.
Marija, 032/83 24 04

Prodajem A500 sa 200 disketa te Commodore 64 s kazetama.
Gabrijel, 022/21 33 11

OSTALO

Prodajem RAM, 8 MB, 72 PIN, NON - EDO.
Krešimir, 01/72 04 17

Mijenjam igre za Super Nintendo: Donkey Kong, Aladin, F-Zero, Castlevania 4, Adventure Island, Tiny Toon, Rabbit Rampage i Super Mario World. Prodajem Turtles za Game Boy za 50 kn.
Stjepan, 042/63 40 63

Diamond Monte 3d ubrzivač za 150 DEM prodajem.
021/37 77 79

Sony PSX, nov i neraspairan za 300 DEM, joypad i memory Cord odvojeno te ostalu opremu, igre NBA '98, Hercules, Crash Bandicat 2, Porsche Chalange, Nagano 98, NHL 98, Tekken 2, Nightmare Creatures, Nuklear Strike po 40 DEM, grafičku karticu 3d fx, voodoo Tech Work 4 MB, novu, neraspakiranu povoljno prodajem.
Dubravko, 098/28 96 64

Mijenjam S3 TRIO 2 MB i 3d ubrzivač Matrox M3d 4 MB za voodoo Rush (2d/3d). Također se mijenjam za igrice za PC i PSX (samo na posudbu).
Dubravko, 01/78 64 04, zvati iza 17h

Povoljno prodajem N64 s jednim joystickom i igrom (Super Mario 64) za 2000 Kn. Posebno prodajem igru Star Wars za 500 Kn.
Bobo, 020/45 17 34

Prodajem Super Nintedno dobro uščuvan s jednim joystickom i dvije igre (Super Mario All Stars i Super Mario World). Prodajem i Game Boy. Sve zajedno 150 DEM.
Mario, 01/466 69 80

Prodajem C64 s kazetofonom, tranformatorom, 2 joysticka te mnogo igara i programa, us to još dodajem mini flopi disk s preko 40 disketa (igre i programi). Cijena 400 DEM.
Željko, 021/74 24 81

Prodajem Microsoft joystick Sidewinder 3d pro te prodajem ili mijenjam igre za PC: Unreal, Forsaken, Sanitarium, Spec OPS, motor-Head, Fifa, WC 98, Blade Runer, Janes F15 i Battlezone.
Nenad, 040/31 12 12

Prodajem konzolu, 2 joysticka, pištolj, kazetu s 8 igrica. Cijena po dogovoru.
Vlado, 01/377 29 23

Prodajem Yamaha- LSI audio Wave OPL3/OPL 4 16-bitnu zvučnu karticu + Typhoon zvučnike snage 25W (PMPO) za 350 Kn.
Ivan, 01/16 09 39

Prodajem Segu Master System II s 4 igrice za 250 Kn.
Tin, 052/23 188

Joystick Quck Shot Python 1 M za Amigu, Segu, Atari i sl. Prodajem za 50 Kn.
Željko, 01/25 55 32

Poklanjam Hacker b. 8 i 12 u zamjenu za rješenje igre Ultima 7 - The Black Gate.
Željko, 043/485 058, zvati od 9 - 15 h

Prodajem Super Nintendo s 2 joysticka i Super Game Boyom za 200 DEM te Game Boy s 6 disket za 220 DEM ili sve zajedno za 400 DEM + poklon.
Ivan, 048/62 45 40

Prodajem igre i programe za Amigu na disketama i CD-u.
Goran, 01/354 29 38

Prodajem igru za PSX Resident Evil 1 za 160 Kn.
Goran, 048/62 49 66

Panzer General 2 za 50 Kn prodajem.
Marijo, 01/660 21 28

Prodajem igricu Death Gate na CD, original, za 200 Kn ili mijenjam za Cesar 2, The Setters 2, Civilization 2, Theme Hospital, Sim Park.
Hrvoje, 01/230 22 61

Prodajem igre za Nintendo, Gameboy i Super Nintendo.
Borna, 01/653 03 95

Mijenjam MDK za MK3.
Siniša, 051/27 90 38

Kupujem PC CD igre (po mogućnosti originalne) Captain Clow, Fifa 98, Worms 2. Cijena mora biti povoljna.
Tomislav, 049/34 00 14

Kupujem MAD-TV i Manager, po mogućnosti originale, cijena po dogovoru.
Emil, 042/71 18 96

Kupujem PC CD igru Creatures po cijeni od 50 kn.
Mirko, 033/72 57 42

Prodajem PC igre nove ili stare po cijeni od 30 do 50 (Starcraft, Battle Zone, Wing 5 Prophecy...)
Mario, 01/33 33 04

Prodajem igre Myst (50 Kn) Quake 2 (50 Kn) i Total Annihilation (100 Kn).
Dario, 01/615 29 32

Prodajem CD-e iz Hackera 33,36, 37 i CD-e iz časopisa BUG broj 11,12, 5 po cijeni od 20 kn/kom.
Tomislav, 051/ 87 57 08

Prodajem megapak 8 (11CD-a) za 150 Kn.
Hrvoje, 01/83 22 55, zvati iza 18h

Prodajem kolekciju PC CD igara preko 50 naslova, 50 Kn kom.
Jozo, 031/81 81 97

Prodajem ili mijenjam PC CD igre Sensible World of Soccer (original) za 50 Kn i Premier Manager 97 za 30 Kn.
Igor, 01/611 10 50

Prodajem ili mijenjam kopije igara za PSX Colony Wars, Die Hard trilogy, Tomb Raider 2 i Diablo.
Krešo, 01/26 09 08

Prodajem PC igru Fifa 97 za 70 kn. Molim da mi se jave svi oni koji su prešli LBA2 i The Cours of Monkey Islland 3 (molim odgovor hitno).
Ivan, 01/292 31 34

Prodajem original atlas Amerike US ATLAS za Windowsw (100 Kn) i PC igru NBA Live 96 (60 Kn)
Dejan, 01/382 07 91

Prodajem original Mechwarriorr na 1 Cd-u (150 Kn), moguća zamjena za Simcity 2000 za Pentium.
Mišo, 052/57 53 66

CD ROM originali, kućna kolekcija, rasprodaja.
Vlado, 044/62 66 24 navečer i 6475 61 dopodne

Prodajem kolekciju igara za PSX, preko 50 naslova, 100 Kn komad, Chip 160 Kn.
Slaven, 00387 85 801922

Prodajem PSX s ugrađenim chipom + 10 originalnih igara za samo 300 DEM.
Maksim, 035/45 28 12

Prodajem Nintendo 64 s igrom Turok i memorijskom karticom, novo, 1600 Kn.
Matija, 048/62 51 76

Prodajem ATX matičnu ploču Asus TX-97-XE (do 233 MHz) s integriranim soundblasterom 16 3d (Creative), I6 MB SD RAM i S3 TRIO 64 V + 1 MB, sve za 1350 Kn.
Marko, 01/78 20 52

Prodajem PC CD igre Tomb Raider, NFS, KKND, NBA Live 97, Dark Reign, HEROES of Night and Magic 2. 50 Kn/kom. Fifa 98 60 Kn, Theme Hospital 40 Kn.
Tomislav, 033/72 55 72

PSX igre po 60 Kn prodajem: Legacy of Kain, Blazing Dragons, Resident Evil: Director's Cut, Tomb Raider 1, Broken Sword 1, Devil's Deeption. Kupcu svih 6 CD-a, 6. primjerak besplatno.
Ivan, 021/58 94 58

Macintosh igre: C&C (80 Kn), Myst (70 Kn), Warcraft 1,2 i BTDP (80 Kn) i Daedalus ENCOUNTER (3 CD-a, 50 Kn) prodajem.
Matija, 052/66 24 17

PC CD igre, 1 CD = 55 Kn: nova Fifa: World Cup 98. F-15, Addiction Pinball, Redline Racer, Starcraft, Virtual Pool 2, Dark Omen, Battle Zone, Flight Simulator 98, Tomb Raider 2, Mysteries of Syth, Quake 2 MP, Ultimate Race Pro, Total Annihilation, originali.
Sergej, 01/62 00 53

Prodajem PC CD igr MDK, Tomb Raider 2, Leisure Suit Lary 7: Love For Sail, Worms 2, Motoracer, Age of Empires po cijeni od 50 Kn.
Dinko, 032/83 22 56

PC CD igre: Mortal Kombat 3, Warcraft2, Street Fighter Zero, Carmageddon, NFS, NFS 2, Tomb Raider 2, Broken Sword 2 Age of Empires, prodajem ili mijenjam.
Davor, 01/31 82 88

Prodajem igre za PSX Tomb Raider 2, Rascal, NBA LivE 97... Moguća i zamjena.
Siniša, 044/60 80 16

Prodajem ili mijenjam igrice za PC (originali) Red Alert, Eath Worms. Moguća zamjena za Tomb Raider 1,2, Crock, Abe's Oddyssey.
Davor, 044/60 14 45

Igre za PC na CD-ima prodajem (World Cup 98, Starcraft, Dark Omen, Redline Racer, Red Baron 2)
Krešimir, 01/69 43 42

Prodajem Diablo, Quake, Warcraft 2, lary 7, Hercules, Otpus 2, Darc Colony, Dark Region i druge na disketama. Cijena 3,5 Kn/kom.
Marin, 021788 17 57

Prodajem igre za PSX, 3 kopije i 3 originala: Crash Bandikut 2, Roaed Raghc, Perfekt Wepen, Detrap Dungen, Pitfal 3d i Diablo.
Petar, 01/70 12 69

Prodajem PC CD igre Starcraft, Warhammer: Dark Omen i druge (Fifa 97, jeftino) te Logitech Trackball miševe po 200 Kn.
Goran, 01/383 03 55

Prodaje migru Top Gun: Fire AT Will (original) po100 Kn i tri prazna Basf-ova CD-a (650 MB, 74') po 17 Kn svaki.
Ivan, 01/42 08 94

Prodajem CD Rom 8x speed Samsung za 250 Kn.
Damir, 032/84 58 30, nazvati poslije 18 h

Prodajem igre za PSX ili mijenjam Loaded, Tunel B1, Starblade Alpha, Air Combat. Tražim za zamjenu ili kupujem Clock Tower, Alone in The Dark, Tomb Raider 1,2 (može i kopije).
Ratko, 052/44 12 64

Mijenjam igre Dungeon Keeper, MDK, Diablo, Fifa 97,98, Screamer 2, Mechwarrior 2, Master of Orion 2, Jack Nicklaus 4, M1A2 Abrams, Broken Sword, Sim City 2000 Network Edition, Return To Zork za neke druge PC CD igre.
Mihovil, 032/36 62 60

Prodajem PC CD igre Druid, Al Unser Jr., S. Panthers, Pinball 3d - VCR, Death Gate, Allied General, The Legend of Kyrandia 3, The Riddle of Master Lu, MK2, Action Soccer, Timegate: Knigh't Chase, te kolekciju CD-ova iz časopisa PC Chip, Vidi, Win INI, BUG i Hacker (ukupno 13), povoljno.
Nino, 040/80 68 39

CD igre Myth, F15 Janes Die By Sword, Addiction Pinball, The Fighter VS X Wing + Balance of Power, Forsaken, Close Combat 2, Battlespire, G Police, Subculture, Extreme Assault prodajem povoljno (50 Kn).
Damir, 01/25 37 81

Igre za PSX mijenjam ili prodajem ROSCO MCQueen (original) Pax Corpus, Dethtrap Dungeon, Tennis Arena, Syndicate Wars, Warcraft 2 (kopije). Tražim: H-Octane, Vandal Herts, Wipeout 2097, Overblood, obavezno na engleskom.
Darko, 01/654 60 93

Prodajem PC CD igre World Cup 98, Batllezone, Starcraft, Darc Omen, Longbow 2, F1 Racing, NBA 98, NHL 98, Motoracer, hugo, monkey Island 3, Quake 2, Tomb Raider 2.
Dražen, 033/55 18 67

OVDJE UPIŠITE TEKST OGLASA:

Ime i prezime

Ulica i broj

Pošta i grad

Tel.

Ispunjeni kupon izrežite i u koverti pošaljite na JANUS LINGUA, Petrinjska 11/IV, 10000 Zagreb

MALI OGLASI

ORUŽJA

Postoji 10 različitih oružja u Unrealu, no svako od njih ima 2 moda pucanja, što znači da vam je na raspolaganju dvadesetak različitih načina za ubiti neprijatelja. Savjeti koje ćete ovdje čitati vrijede za srednji mod igranja i hard mod igranja. Za Unreal težinu ne možemo jamčiti... Također, savjeti su isključivo za mod za jednog igrača.

DISPERSION PISTOL

Primarno:
Ovo energetsko oružje je prvo oružje koje srećete. Nećete vjerovati koliko je korisno. Kroz igru ga možete nadgraditi skupljanjem posebnih poboljšanja, i tada postaje bez premca. Čak i bez poboljšanja snaga mu je u rangu ASMD-a. Maksimalno punjenje pištolja je 50 energetskih jedinica. Svaki pucanj troši jednu jedinicu. Kako poboljšavate pištolj, dobija 10 dodatnih jedinica energije snage i troši više energije po pucnju. Izbjegavajte ih rabiti protiv skaarja jer su meci pištolja prespori i neće ih uspjeti pogodili prije nego što im skaarji umaknu. Posebnu uporabu pištolj ima protiv bossova, o čemu više pročitajte u poglavlju o neprijateljima.



sekundarno:
Zaboravite ga. Troši mogo energije, sporo se puni i sporo putuje.... Brzim tipkanjem po njemu dosta dobro će vam osvijetliti put.

AUTOMAG

primarno:
U ovom modu puca kao svaki obični pištolj. Vrlo je precizan i na veće udaljenosti, a kad ispucate određen broj metaka, morate ga napuniti u Duke Nukem 3d stilu. Ovo oružje je mnogo učinkovitije ako oprezno nišanite i pucate, nego kad pucate naslijepo. Samo mirno i oprezno i svaki će metak završiti u meti. Najučinkovitiji je protiv devilfisha, manti i muha. Dodatna prednost ovog oružja su nevjerojatna brzina projektila koji instantno pogađaju metu bez brige da će se izmaknuti ili pobjeći.
sekundarno:
Slično kao i kod pištolja, bolje je zaboraviti na sekundarno pucanje. Otprilike samo 60% metaka pogađa cilj u ovom modu. Dobro ga je rabiti kad vas neprijatelj stjera u kut.

STINGER

primarno:
Oružje s iznimnom brzinom pucanja koje ispucava komadiće oštrog kristala. Oružje je prilično beskorisno jer treba nevjerojatno mnogo kristala da bi se uništilo bilo kojeg neprijatelja. Za ilustraciju, da bi se ubilo skaarja, treba stotinjak kristala (ustvari 18 izravnih pogodaka, ali otprilike sto pucnjeva). Rabite ga protiv sporijih neprijatelja i isključivo u borbi one-on-one. Dosta učinkovito protiv titana, čak učinkovitije nego minigun!
sekundarno:
Treće šugavo sekundarno oružje... bah. Ispucava po 5 kristala nakon čega treba čekati sekundudvije da se oružje ponovno napuni za pucanje. Dobro samo za neposrednu borbu prsa u prsa.

ASMD

primarno:
Vrlo slično oružje railgunu iz Quakea 2. Nažalost, nije toliko snažno. Izgleda cool, ali količina štete koju zadaje je razočaravajuće mala. Shockwaveu, koji se generira kada zraka udari u prepreku, ne čini nikakvu šetu. Jedina dobra stvar je njegova brzina. Ako nanišanite neprijatelja, nema šanse da umakne.



sekundarno:
Jadno. Čini manje štete od napumpanog pištolja, sporo je i nije vrijedno spomena. Ako uspijete, sa ASMD-om je moguće napraviti zgodni combo napad! Naime, simultano treba pogoditi neprijatelja primarnim i sekundarnim ASMD pucnjem... teško ali izaziva prilično veliku štetu, tj. gotovo svakog neprijatelja skinut će jednim pucnjem.

8-BALL LAUNCHER

primarno:
U primarnom modu ovaj višenamjenski lanser ispucava rakete. Simultano može ispucati šest raketa, ovisno o tome koliko dugo držite gumb za primarno pucanje i koliko cijevi napunite. Te rakete možete ispucati raštrkano, što je dobro za blisku borbu ili titane, ili grupu neprijatelja. Ako dovoljno dugo držite neprijatelja na nišanu, oružje ga automatski zalocka i ima ograničenu sposobnost praćenja neprijatelja. Ako želite svih 6 raketa ispucati u istom smjeru, postupak je sljedeći: dok se pune cijevi, držite gumb za primarno pucanje, stisnete sekundarno pucanje i otpustite. Kada otpustite primarno oružje, smrtonosni projektil kreće prema meti... Sličan efekt se postiže pucanjem šest raketa na zalockano čudovište. Rakete su mnogo slabije nego u Q2, tako da će vam trebati u prosjeku 4 rakete da skinete neprijatelja. Čini se da zalockane rakete čine više štete od konvencionalnih?
Pazite, neprijateljski AI neće bježati od rakete nanišanite li pokraj njega ili ispod njega no, ipak, pokupit će ga snažni udarni val eksplozije i odnijeti mu značajni dio energije.
sekundarno:
Bacač granata. Zgodna stvar. Prije eksplozije granate se odbijaju o zidove, a eksplodiraju pri dodiru s neprijateljem, ili s vama, ili nakon određenog vremena. Malo su jače nego klasične rakete. Isto kao i s raketama, i s granatama se može izvesti combo shot-ispucavanje do 6 granata simultano.

FLAK CANNON

Napomena, ovo je najjače oružje u igri (bez dodatnih poboljšanja, kao npr. disperzijski pištolj i ASMD)!
primarno:
U primarnom modu pucanja ovo moćno oružje ispucava brojne projektile koji se odbijaju o zidove, na sličan način kao sekundarni mod stingera. Jedino što je nemjerljivo bolji. Zašto? Zbog svoje razorne moći! Oružje prilično gubi na efektivnosti povećanjem udaljenosti od



mete, što se malo kompenzira pogodcima "od mante", zbog priličnog rasapa. Zato u bliskoj borbi jedan pucanj uzima neprijatelju energije koliko i dva izravna pogotka rakete.
sekundarno:
Nešto snažnije nego primarno oružje. Puca granatolike proektile koji eksplodiraju pri dodiru bilo s čim. Kada eksplodira, razbacuje ubojite šrapnele. Dobri su protiv skaarja, kojima trebaju dva do tri neizravna pogodka da odapnu. Oružje je također idealno za sakaćenje grupe neprijatelja, svi će biti pogođeni šrapnelima.

RAZORJACK

primarno:
Razorjackov primarni mod je ispucavanje malih oštrih projektila koji se odbijaju o zidove. Učinak je odličan, kako po destrukciji, tako i vizualno. Pripazite, metak koji ste ispalili može ozljediti i vas... Ovo i nije toliko nevjerojatno jer projektili ostaju u zraku oko 7 sekunda. Rabite ga za borbu na veće udaljenosti. Vjerujte, genijalno je gledati izdaleka kako nekoliko preciznih pucnjeva odkida skaarju glavu. Razorjack je iznimno dobar u malim sobama (ali samo ako vi niste ondje...).
sekundarno:
U sekundarnom modu nudi vam se ograničena mogućnost upravljanja projektilima ovoga oružja. Zanimljiva mogućnost, iako slabo iskoristiva u žaru borbe.

GESBIORIFLE

primarno:
Prvi put kada se susretnete s ovim oružjem ili ćete se smijeti ili ćete biti totalno razočarani no kad se jednom upoznate s njegovim mogućnostima, stvar se radikalno mijenja, postat će to jedno od korisnijih oružja u igri. U primarnom modu ispucava komade zelenog šlajma koji eksplodiraju u dodiru s organskim materijalom. Ako promaše





nešto mesnato, zalijepe se na zid/pod i eksplodiraju nakon određenog vremena. Domet i snaga su ograničeni, ali je oružje zbog svojih posebnih osobina genijalno za postavljanje zamki.

sekundarno:
Zanimljivo pojačanje primarnog načina. Držanjem sekundarnog moda napravite veći balon šlajma veće razorne moći, i to je to! Pazite, ovo oružje potpuno je nekorisno u vodi i protiv sithova.

ASSAULT RIFLE

primarno:
Po mnogima, ovo je najbolje oružje, dijeli tron s flak cannonom. Ustvari, riječ je o dvometarskoj golemoj pušci. Iznimno je precizna i jaka, no s nešto dužim vremenom punjenja. Samo dva precizna pucnaj skinut će skoro svakog neprijatelja.
sekundarno:
Upravo ovdje assault rifle briljira! Sekundarni mod nije pucanj, nego zumiranje, što vam omogućava uporabu assault riflea kao iznimno



iskoristivog snajpera!! Možete skidati glave neprijateljima velike nekoliko piksela bez zoom funkcije. Gledati neprijatelja kako bezglavo pada mrtav prije nego što ste se uopće pomaknuli da bi izbjegli njegov metak je genijalno! Obvezatno morate rabiti miša, mnogo je precizniji!!

MINIGUN

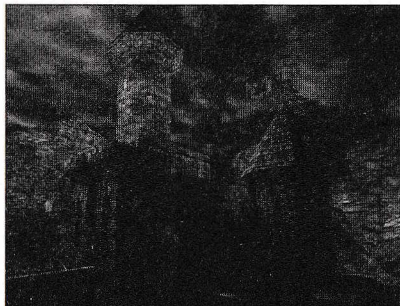
primarno:
Ovo je jedno od lošijih oružja. Dobijate ga tek pred kraj igre, i prilično je slabo. No, sve to kompenzira fun factor uporabe dok šarate mecima po grupicama neprijatelja. Dosta dobar je i u deathmatchu! Rabi iste metke kao i automag, ali pričinjava 1/3 štete (gledamo li po ispaljenom metku)?
sekundarno:
Samo ubrzana i malo nepreciznija verzija primarnog oružja. Dobro za brutese, titane i slične slabo pokretne gadove. Što duže pucate, to je brzina pucanja veća!!
Sve u svemu, ako ste precizni, oružje i nije tako loše (obavezno igrajte s mišem jer je mnogo precizniji).

ORUŽJE	DISPERSION PISTOL V1	DISPERSION PISTOL V2	DISPERSION PISTOL V3	DISPERSION PISTOL V4	DISPERSION PISTOL V5	ASMD	8-BALL LAUNCHER
snaga	1.0	N/A	2.8	3.5	4.7	a)2.0 b)3.8	4.8
brzina pucanja (puc./s)	2.57	N/A	1.83	1.16	1.14	a)1.43 b)2.06	0.86
šteta u sekundi	2.57	N/A	5.12	4.06	5.358	a)2.86 b)7.828	4.128
brzina projektila	sporo	sporo	sporo	sporo	sporo	a)brzo b)sporo	a)sporo b)sporo
maksimalno metaka	50	60	70	80	90	50	48
šteta punog spremnika	50	N/A	43.6	52.5	64.7	a)100 b)190	230
domet	srednji	srednji	mali	mali	mali	a)velik b) mali	a) velik b)srednji
sve u svemu	jadno	N/A	srednje	OK	OK, dobro	dobro	vrlo dobro

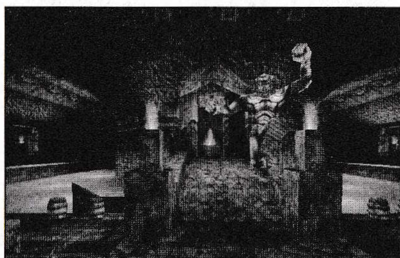
ORUŽJE	FLAK CANNON	RAZORJACK	GESBIORIFLE	ASSAULT RIFLE	MINIGUN	STINGER	AUTOMAG
snaga	a)7.0 b)7.2	2.0	2.33	2.8	0.35	0.93	1.17
brzina pucanja (puc./s)	0.83	a)2.06 b)2.47	3.3	1.76	a)8.23 b)13.63	a)4.9 b)0.86	a)2.6 b)3.1
šteta u sekundi	a)5.81 b)5.976	a)4.17 b)4.94	7.689	4.928	a)2.88 b)4.77	a)4.55 b)4.0	a)3.04 b)3.627
brzina projektila	a) brzo b)srednje	a)srednje b)srednje	srednje	brzo	brzo	srednje	brzo
maksimalno metaka	50	75	100	50	200	200	200
šteta punog spremnika	350	150	233	140	70	186	234
domet	a) mali /srednji b)srednji	srednji	mali	jako velik	a) mali /srednji b)kratki	a)velik b) mali	a)velik b) mali
sve u svemu	odlično	dobro	vrlo dobro	vrlo dobro	OK	Dobro	vrlo dobro

Legenda: A) primarni način pucanja b) sekundarni način pucanja







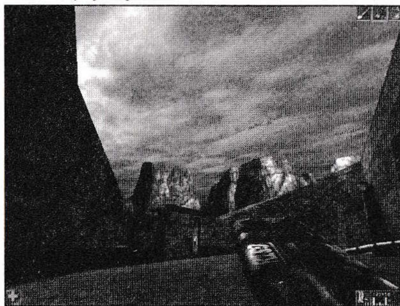


LOKACIJE

Unreal se odvija ne misterioznom planetu Gryphonu. Grupa lokacija koja čini ovu igru genijalno je spojena u jednu kompaktnu cjelinu. Pročitajte ponešto o svakoj:

VORTEX RIKERS

Zatvorenički svemirski brod. U njem sa budite na početku igre, nakon što je doživio havariju i srušio se na Gryphon. Relativno brzo ćete ga proći, i tijekom boravka na njem neće biti (borbenih) susreta s neprijateljima...



RUDNICI

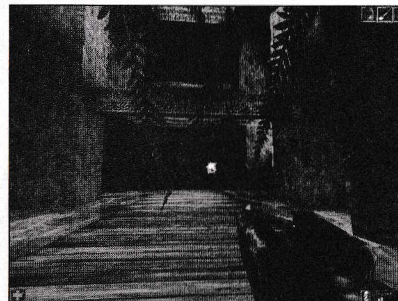
Izašavši iz broda, ulazite u rudnike Tarydiuma. Prerada Tarydiuma odvija se u nekoliko podprocesa. Prvi zadatak je kopanje same rudače teškom mašinerijom. Posebnu pozornost morate obratiti na lavu i potencijalne erupcije uzrokovane nestabilnom jezgrom planeta. Ruda se transportira do pogona za preradu, topi se, filtrira te potom hladi. Nusprodukti se prebacuju do posebnih deponija gdje im se pokušava pronaći uporabna vrijednost.





NALI RUŠEVINE

Nali imaju bogatu kulturu. Njihovi preci su podigli predivne hramove, amfiteatre i utvrde, pogotovo u vlažnom dijelu planeta. Skaarj i njima podređene vrste osvojili su te nekad prekrasne građevine, otkrili nali tajne i misteriozne predmete i sada ih rabe za sebe.



SKYCITY

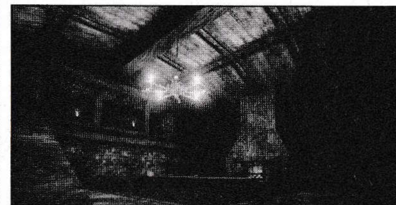
Kada su shvatili da ih skaarji gaze, nali su skupili svu svoju telekinetsku snagu i, povezavši se telepatski, podigli ogroman komad planeta u nebo pretvorivši ga u religijsku meku. Na ničemu se nije štedjelo da bi se napravilo sigurno utočište od napasti iz svemira!

SVEMIRSKI BRODOVI

Prilično često se na površini planeta možete susresti sa srušenim svemirskim brodom koji se srušio zbog zatajenja uređaja nastalih uslijed djelovanja Tarydiuma.

NALI DVORCI

Nali su nekoć stanovali u ovim prekrasnim nastambama. Preuzeli su ih skaarji i pretvorili u tvrđave. Visoki nali svećenici zatočeni su kao taoci u samostanu. Priča kaže da se u kraljevskom nali dvorcu nastanio i sam skaarj warlord!



PLAĆENIČKI BROD

Skaarji nisu jedina rasa u utrci za Tarydiumom! Biomehanički plaćenici su također sletjeli!

SKAARJ GLAVNI BROD

Vaša jedina nada za bijeg s ovog planeta je ovaj golemi izvanzemaljski brod.





CHEATS
iliti kako pravilno rabiti konzolu

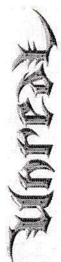
Cheatevi. Pozor! Neke od sljedećih komandi su zapravo sitne varke i nakon što ih uporabite, više nećete moći čiste savjesti reći: prošao sam Unreal!

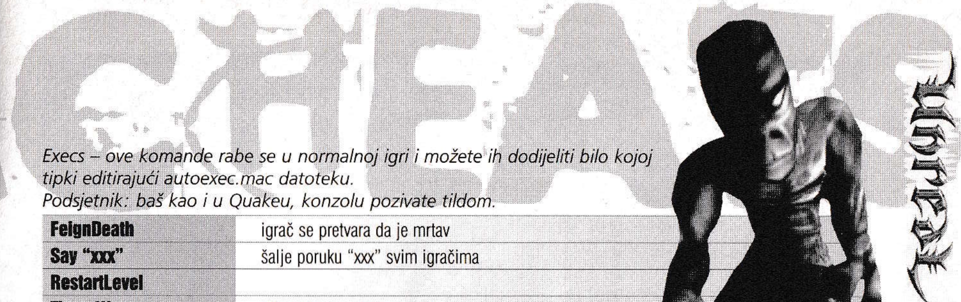
ViewClass xxx	gledate očima jedinog ratnika. Ponavljanje iste komande prebacuje vas među jednake iste vrste ako ih ima.
KillAll xxx	ubija sve jedinke vrste xxx (uključujući i podvrste)
Amphibious	mogućnost beskonačnog ronjenja.
Fly	prebacivanje iz leta u konvencionalni hod.
Walk	prebacivanje iz hoda u let, tj. iz ghost moda u normalni.
Ghost	omogućen prolazak kroz zidove.
AllAmmo	daje vam 999 metaka za svako oružje koje posjedujete.
Invisible b	b=1 čini vas nevidljim b=0 ponovo ste vidljivi
God	Božji mod.
BehindView b	zanimljiva alternativa pogledu iz prvog lica. Lara Croft anyone? B=1 ili 0
SloMo f	mijenja brzinu igre u postotcims. Kada je b=1,0, brzina je na 100%.
Players	lista igrača i njihovi bodovi.
JumpZ	mijenja visinu skakanja. Default je 260.
CheatAdd class'xxx'	ubacuje element imena "xxx" ravno ispred vas. Ovo može biti bilo što, od oružja do neprijatelja, samo da ga ima na trenutačnom nivou!
RememberSpot	kompjutor pamti mjesto gdje se trenutačno nalazite.
ShowPath	kompjuter vas upućuje natrag, prema mjestu na kojem ste mu zadali komandu "RememberSpot"
SetDesiredFOV f	namješta vam vidni kut na vrijednost f (preporučene vrijednosti između 1 i 180).
Killpawns	ubija sva čudovišta na nivou.
SUMMON	stvar se stvara ravno ispred vas. Moguće ju je primijeniti na sljedeće stvari:

EIGHTBALL	BRUTE	SKAARJGUNNER	PUPAE	lighta
FLAKCANNON	CANNON	SKAARJOFFICER	QUEEN	»FLASHLIGHT«
NALI	HEALTH	SKAARJSNIPER	WARLORD	»FLARE«
DISPERSIONPISTOL	SUPERHEALTH	MERCENARY	**OSTALO:**	»FORCEFIELD«
AUTOMAG	SLUDGE	MERCENARYELITE	»CLIP«	»QUADSHOT« - Četverostruka sačmarica! Skriveno oružje!!!
STINGER	**ČUDOVIŠTA:**	KRALL	»ARMOR«	
ASMD	SKAARJWARRIOR	KRALLELITE	»SHIELDBELT«	
RAZORJACK	ICESKAARJ	SLITH	»KEVLAR SUIT«	
GESBIORIFLE	SKAARJASSASSIN	GASBAG	»TOXINSUIT«	»SHELLS«
RIFLE	SKAARJBERSERKER	GIANTGASBAG	»ASBESTOSSUIT«	»INVISIBILITY
MINIGUN	SKAARJLORD	BRUTE	»SEARCHLIGHT« –	»TRANSLATOR«
AMPLIFIER	SKAARJTROOPER	MANTA	ojačana verzija flash-	»FLAKBOX«

open "ime_mape"	Skačete na željenu mapu imena "ime_mape". Vrijedi za sljedeće mape:

Bluff	DMARIZA	DmTundra	ExtremeDark	NaliLord	SpireVillage
Ceremony	DMCURSE	Dug	ExtremeDGen	Noork	TerraLift
Chizra	DmDeathFan	Endgame	Gateway	NyLeve	Terraniux
Dark	DmDeck16	Entry	Harobed	Passage	TheSunspire
Dasacellars	DMElsinore	ExtremeLab	IsvDeck1	QueenEnd	Trench
Dasapass	DMfith	ExtremeEnd	IsvKran4	Ruins	Unreal
Dcrater	DmHealPod	ExtremeGen	IsvKran32	SkyBase	VeloraEnd
Dig	DmMorbias	ExtremeBeg	NaliBoat	SkyCaves	Vortex2
DKNightOp	DmRadikus	ExtremeCore	NaliC	SkyTown	







Execs – ove komande rabe se u normalnoj igri i možete ih dodijeliti bilo kojoj tipki editirajući autoexec.mac datoteku.
Podsjetnik: baš kao i u Quakeu, konzolu pozivate tildom.

FeignDeath	igrač se pretvara da je mrtav
Say "xxx"	šalje poruku "xxx" svim igračima
RestartLevel	
ThrowWeapon	odbacuje trenutačno oružje
Kick "xxx"	izbacuje igrača imena "xxx" iz multiplayer igre
Pause	
Fire	
AltFire	
Jump	
Suicide	
StairLook b	Ako b=1, pogled vam automatski prati strmine: stepenice i brdašca.
SetName "xxx"	Mijenja vam ime u "xxx".
SetTeam "xxx"	Mijenja ime tima u "xxx".
PlayersOnly	Samo ljudski igrači dopušteni na trenutačnoj mapi
ViewPlayer "xxx"	Gledate na igru kroz oči igrača "xxx". Naravno, samo ako ste u istom timu ili coop modu.
SetHand xxx	Ruka u kojoj držite oružje xxx= left, right ili center.
Taunt xxx	Napravi pokret kojim se rugaš drugom igraču xxx (wave, victory1, taunt1)
NeverSwitchOnPickup b	Po defaultu je 0. Ako je namješteno na 1, oružje vam se nikada ne prebacuje na tek pokupljeno.
ShowScores	Pokazuje bodove u multiplayer/botmatch igrama.

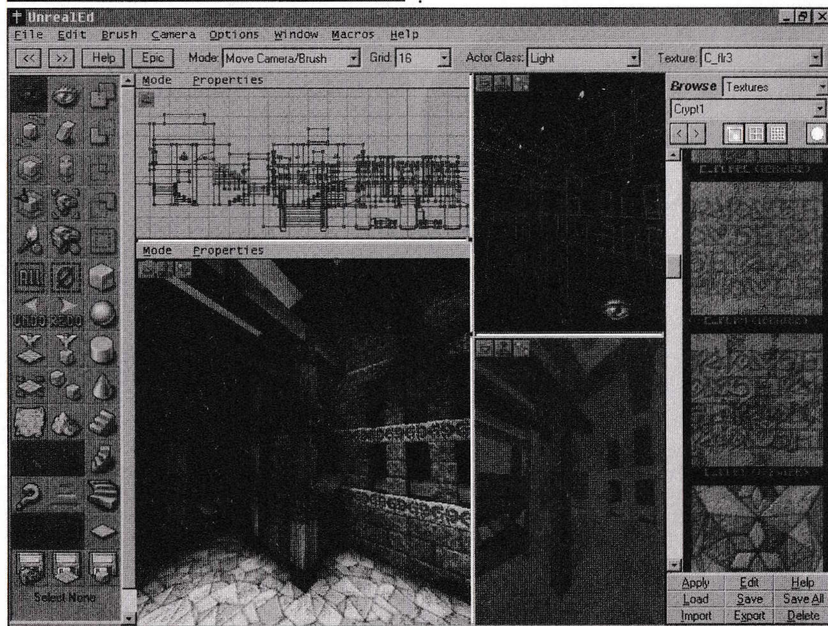


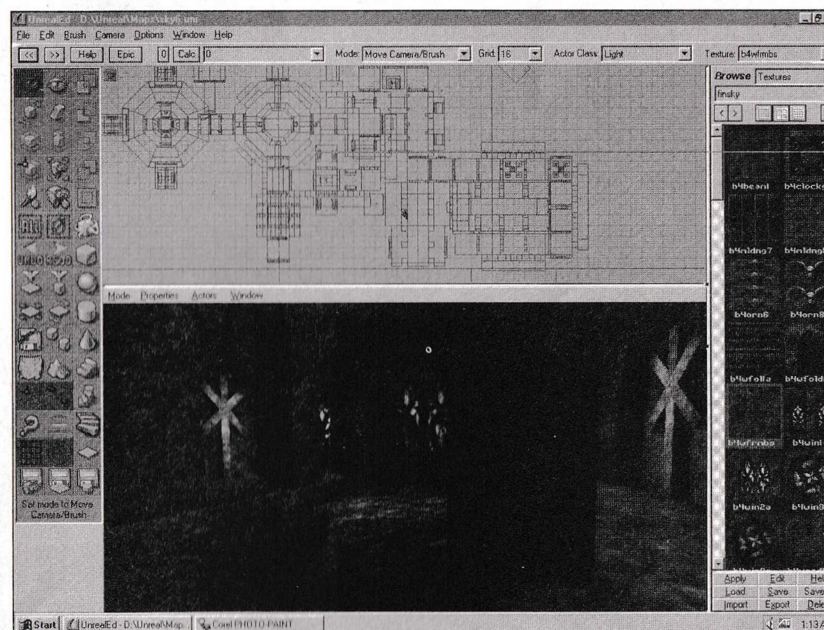
UNREAL SCRIPT

UnrealEd, program koji dobijate uz Unreal a služi editiranju mapa, sadrži potpuni compiler i razvojni okoliš za UnrealScript, Unrealov ugrađeni programski jezik. UnrealEd vam dopušta pregledavanje, editiranje i snimanje program. Programski jezik je objektno orijentiran i relativno sličan Javi. Nadaleko je najdetaljniji i najnapredniji od svih programsih jezika ugrađenih u igru (ovdje se, naravno, uspoređuje sa QuakeC-om, koji je bio na raspolaganju Quake manijacima). Nažalost, objašnjavanje ovog programskog jezika prelazi okvire ove knjižice, a ako ste baš jako zainteresirani, potpunu dokumentaciju možete pokupiti sa www.unreal.com.









UNREAL EDITOR

Zajedno sa Unrealom, na CD-u dobijate i BETA verziju Unreal Editora. Ovo beta znači da nije baš 100% stabilan, te da nema napisanu dokumentaciju. Ne bojte se eksperimentirati! Ako nešto i krivo učinite, uvijek stvar možete reinstalirati. Editor se sastoji od tri glavna prozora. Na lijevoj strani je glavna traka s alatima koja sadrži većinu funkcija. U sredini su pogledi kamere, koji uključuju tlocrt, nacrt i pogled iz perspektive prvog lica. Na desnoj je strani pretraživač klasa predmeta i bića, te pretraživač tekstura. Ondje izabirete teksture, neprijatelje, glazbu i zvučne efekte. Konstruirajući 3d elemente u smislenu cjelinu, dobijate Unreal mape koje se mogu uporabiti u multiplayer misijama. Budite kreativni i pošaljite nam svoje uratke, najbolje možda nagradimo...

ODJAVOD

Zahvaljujemo vam što ste čitali Unreal knjižicu. Ako imate kakve prijedloge za sljedeću knjižicu, javite se na e-mail: hacker@janus.hr, ili izravno autoru na patrik.pencinger@zg.tel.hr . Ideje mogu obuhvaćati sve, od općenitih prijedloga o strukturi do konkretnih prijedloga kojoj igri posvetiti ove 32 stranice! Informacije prikupljene u knjižici sakupili smo uz pomoć igrača koji su dugo igru igrali i u single modu i multiplayeru te, naravno, preko Interneta. Konstruktivni prijdlozi, pohvale i pokude su i više nego dobrodošli!





Unreal